

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Mata pelajaran IPS cenderung menjadi mata pelajaran menuntut siswa untuk membaca, memahami dan kemudian mengingat setiap materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan hampir seluruh materi mata pelajaran IPS menerapkan media pendidikan adalah bersifat kontekstual. Sehingga menuntut siswa untuk lebih banyak membaca. Dan seharusnya dalam mengikuti mata pelajaran tersebut, yang diingat siswa berasal dari yang dibaca, dari yang didengar, dari yang dilihat, dari yang dilihat dan didengar, dari yang dikatakan, dan sebagian yang terbesar adalah dari yang dilakukan dan dikatakan (Mulyasa,2006:181). Hal ini menunjukkan bahwa jika mengajar dengan banyak ceramah, maka materi pelajaran yang diingat oleh siswa rendah jauh dari yang diharapkan. Tetapi sebaliknya apabila siswa diminta untuk mengamati atau memperhatikan suatu media visual dan secara langsung mempelajari materi dengan melibatkan siswa untuk beraktivitas aktif selama proses pembelajaran, maka materi pelajaran yang diingat oleh siswa akan mendapat nilai lebih besar dan dapat meningkatkan kreativitas siswa daripada jika hanya mendengarkan saja. Banyak siswa berpikir bahwa dengan cara tersebut dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa, karena mata pelajarannya dianggap tidak menarik. Oleh karena guru selain menggunakan metode ceramah juga menggunakan media pembelajaran berupa media kartu.

Permainan edukatif yang diaplikasikan dalam bentuk model pembelajaran *make a match* itu untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Keprabon.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Keprabon kecamatan Polanharjo kabupaten Klaten tahun pelajaran 2012/ 2013 menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa di dalam kelas belum optimal. Gejala tersebut terlihat pada data-data sebagai berikut yaitu: 25% siswa tidak mengerti, 25 % siswa tidak memperhatikan, 25 % siswa yang bertanya tentang materi yang belum dipahami, 25 % siswa pasif dan secara keseluruhan mempengaruhi kreativitas belajar siswa. Hal tersebut diatas dapat diperjelas dengan hasil belajar hanya 25 % siswa yang mengerti dan 75 % siswa yang belum mengerti, hasil ini berdasarkan pada observasi pada kegiatan pra siklus, dimana pada umumnya di sekolah pembelajaran yang dilakukan cenderung terpusat pada guru (*teacher center*), kegiatan pembelajaran yang demikian disebut juga pembelajaran tradisional. Cara mengajar yang sering digunakan para guru mata pelajaran IPS adalah ceramah pada setiap kegiatan belajar mengajar siswa hanya mendengar dan mencatat.

Berdasarkan uraian diatas, maka guru memilih strategi pembelajaran *make a match* untuk dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dalam strategi *make a match* siswa diharapkan menjadi lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Sehingga akan lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan. Salah satu keunggulan strategi ini adalah peserta didik mencari informasi dengan mencari pasangan

sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam bentuk soal- jawab dengan suasana yang menyenangkan. Setiap peserta didik mempunyai tanggung jawab yang sama dalam pembelajaran, walaupun dilakukan secara berkelompok. Rangkaian pertanyaan dan jawaban yang diberikan akan merangsang siswa untuk menemukan sendiri informasi bukan sekedar menerima. Dengan demikian diharapkan semua peserta didik belajar dengan optimal dan hasil belajarnya meningkat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut !

- A. Apakah penerapan strategi *make a match* dapat meningkatkan kreativitas belajar pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Keprabon kecamatan Polanharjo kabupaten Klaten tahun pelajaran 2012/2013 ?
- B. Apakah penerapan strategi *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Keprabon Polanharjo Klaten tahun pelajaran 2012/ 2013?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Meningkatkan mutu pembelajaran IPS di SD Negeri 2 Keprabon kecamatan Polanharjo kabupaten Klaten.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui penerapan strategi *make a match* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 2 Keprabon Polanharjo Klaten tahun pelajaran 2012/ 2013.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi *make a match* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 2 Keprabon Polanharjo Klaten tahun pelajaran 2012/ 2013.
- c. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sekolah.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi Siswa**

- a. Meningkatkan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui strategi *make a match*.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS melalui strategi *make a match*.
- c. Memotivasi siswa untuk senantiasa belajar.

##### **2. Bagi Guru**

- a. Meningkatkan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS melalui strategi *make a match*.
- b. Untuk meningkatkan ketrampilan guru dalam mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS.
- c. Untuk meningkatkan semangat dalam melaksanakan pembelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

- a. Dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.
- b. Dengan penerapan strategi *make a match* diharapkan bisa meningkatkan kreativitas belajar siswa.